

Diego Alfaro
TC2008B
9/5/2024
Reporte individual

Análisis final

Para nuestra simulación, decidimos utilizar un modelo de multigrid, para poder hacer que dos agentes pueden estar en la misma celda, también pensamos las diferentes variables que teníamos que tener en mente para la modelación, las variables que identificamos son, la estructura de el grid, ya que al estar conectadas a veces por paredes o por puertas o por espacios vacíos, teníamos que idear una manera diferente de crear esta estructura, también los humos y fuegos, al igual que los puntos de interés. Luego nos decidimos por las diferentes interacciones entre estas, ya que las paredes y puertas se ven afectadas por el fuego y las explosiones, el fuego también elimina los puntos de interés, y sobre todo a los agentes, ya que estos pueden morir por una explosión, todo esto lo pudimos ver modelado en nuestra simulación de unity. Nuestra solución, aunque un poco ineficiente, puede servirnos mucho como una base para futuras versiones para saber cómo se comportan los agentes en un entorno impredecible tomando decisiones completamente aleatorias, pero también notamos que al hacer estas decisiones, muy difícilmente los agentes podrán ganar. para solucionar estos problemas o desventajas, se podrían agregar estrategias más sofisticadas para que los agentes tomen decisiones más inteligentes, al igual que mejor la eficiencia con la que mantienen vivo el edificio de esta manera no pierden tan seguido